

Daftar Isi

Kata Pengantar	ii
Abstrak	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	xi
Bab 1 Pendahuluan.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan.....	3
1.4. Ruang Lingkup Proyek Akhir	3
1.5. Metodologi Pengerjaan.....	4
1.6. Waktu Pengerjaan.....	5
Bab 2 Tinjauan Pustaka.....	6
2.1 Desain Grafis	6
2.1.1 Esensi Desain Grafis	6
2.1.2 Proses Perancangan Desain Grafis	7
2.2 Asset Artis Game	9
2.3 Gaya Desain Datar (<i>Flat Design</i>)	9
2.4 Konsep Kreatif.....	10
Bab 3 Analisis dan Perancangan.....	12
3.1. Konsep (<i>Concept</i>).....	12
3.1.1 Konsep Visual Game Gatca	13
3.1.2 Ilustrasi.....	15

3.1.3	Huruf dan Tipografi	16
3.1.4	Warna	17
3.2.	Perancangan (<i>Design</i>).....	18
3.2.1	Sketsa Player Utama “Gatot Kaca”	20
3.2.2	Sketsa Game Menu	20
3.2.3	Sketsa Stage Game.....	21
3.3.	Pengumpulan Bahan (Collecting Material)	24
Bab 4	Implementasi dan Pengujian.....	26
4.1.	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	26
4.1.1.	Tahapan Perancangan Asset 2 Dimensi	26
4.1.1.1.	Pembuatan Sketsa	26
4.1.1.2.	Vektorisasi Asset	29
4.1.1.3.	Pengelompokan Asset yang dibuat.....	31
4.1.2.	Tahapan Perancangan Animasi 2 Dimensi.....	36
4.1.2.1.	Menyiapkan Proyek After Effects	37
4.1.2.2.	Memberi Gerakan Animasi	39
4.1.2.3.	Export/Rendering.....	41
4.1.2.4.	Hasil Asset Rendering.....	42
4.1.3.	Penerapan Asset 2 Dimensi pada aplikasi Unity	45
4.1.3.1.	Assets dan Project Files	46
4.1.3.2.	Implementasi asset ke dalam scene game	48
4.1.3.3.	Implementasi asset sprite animasi	49
4.2.	Pengujian (<i>Testing</i>)	50
4.2.1.	Metode Testing User Acceptance Testing	50

4.2.1.1.	Jenis Metode Penelitian Testing	50
4.2.1.2.	Variabel Operasional	51
4.2.1.3.	Skala Pengukuran	53
4.2.1.4.	Populasi	54
4.2.1.5.	Sampel.....	54
4.2.1.6.	Teknik Pengambilan Sampel.....	54
4.2.2.	Hasil dan Pembahasan	54
4.2.2.1.	Karakteristik Responden	54
4.2.2.2.	Pembobotan Variabel.....	57
4.2.2.3.	Hasil Penelitian pada Persepsi Balance	62
4.2.2.4.	Hasil Penelitian pada Persepsi Unity	64
4.2.2.5.	Hasil Penelitian pada Persepsi Rhytm	65
4.2.2.6.	Hasil Penelitian pada Persepsi Emphasis	66
4.2.2.7.	Hasil Penelitian pada Persepsi Proporsi.....	68
4.2.2.8.	Pembahasan Hasil	69
4.3.	Distribusi (Distribution)	72
Bab 5	Kesimpulan dan saran	73
5.1.	Kesimpulan	73
5.2.	Saran	73
Daftar Pustaka	74
Lampiran	76
Lampiran A: Asset Game Gatca	77